

PERANCANGAN KOMIK EDUKASI BENCANA GEMPA BUMI UNTUK MURID SD UMUR 9-12 TAHUN DI INDONESIA

Caesar Esaputra Sutrisna Alvanov Zpalanzani Mansoor

Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: caesar.esaputra.s@gmail.com

Kata Kunci : *komik edukasi, mitigasi bencana, indonesia, gempa bumi*

Abstrak

Indonesia adalah negara yang rawan terhadap bahaya bencana alam, Bencana alam yang paling sering terjadi di Indonesia adalah bencana alam gempa bumi. Masyarakat Indonesia termasuk rentan terhadap bahaya bencana alam gempa bumi, sehingga diperlukan edukasi mengenai bencana alam tersebut. Anak-anak, terutama, seringkali berada dalam posisi paling rentan ketika terjadi bencana alam. Walaupun begitu, anak-anak dapat berperan aktif dalam mitigasi bencana, dan dapat menjadi target sasaran yang tepat untuk edukasi bencana. Komik adalah salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk pembelajaran, dan komik edukasi sudah digunakan dalam edukasi bencana baik melalui materi edukasi terbitan lembaga pemerintah maupun pihak lembaga mitigasi bencana. Komik edukasi dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik, sehingga cocok digunakan untuk media pembelajaran. Namun, media pembelajaran yang ada belum mencukupi, dan dari media yang sudah diterbitkan, hanya sedikit yang ditujukan untuk anak-anak, sehingga adanya komik edukasi bencana gempa bumi yang ditujukan untuk anak-anak dapat meningkatkan ketahanan anak-anak Indonesia terhadap gempa bumi. Perancangan komik edukasi ini perlu menggunakan teori-teori mengenai pembuatan komik, layout, desain karakter, serta psikologi anak, agar komik dapat mencapai target sasaran dengan baik..

Abstract

Indonesia is a country that is vulnerable to the dangers of natural disasters. The natural disaster that occurs most frequently in Indonesia is earthquakes. Indonesian people are vulnerable to the dangers of earthquakes; therefore education on the subject is needed. Children, of note, tend to be the most vulnerable when a natural disaster occurs. Even so, children can play an active role in disaster mitigation, and can be an excellent target for disaster education. Comics is one of the many media that can be used as a tool of education, and educational comics have been used for disaster education by the government as well as disaster management related institutions. Educational comics can convey educational content to the readers in an interesting way, and therefore is an excellent tool of education. However the educational resources that are currently available are lacking, and of the currently available resources, few are made specifically for children. An educational comic on the subject of earthquakes would increase the resilience of Indonesian children to earthquakes. The process of creating the educational comic will also need to be based on theories on making comics, layout, character design, and child psychology, so that the comic will meet it's intended target.

1. Pendahuluan

Indonesia adalah negara yang rawan terhadap bahaya bencana alam. Bencana adalah sebuah gangguan serius terhadap berfungsinya sebuah komunitas atau masyarakat yang mengakibatkan kerugian dan dampak yang meluas terhadap manusia, materi, ekonomi dan lingkungan, yang melampaui kemampuan komunitas atau masyarakat yang terkena dampak tersebut untuk mengatasinya dengan menggunakan sumber daya mereka sendiri (ADRN, 2009: 13). Salah satu jenis bencana yang sering terjadi di Indonesia adalah gempa bumi. Lokasi geografis Indonesia membuat masyarakat Indonesia, termasuk anak-anak, berada dalam bahaya bencana gempa bumi, sehingga diperlukan edukasi terhadap bencana alam seperti gempa bumi (Widyawati, 2010: 4). Namun, media pembelajaran yang ada belum mencukupi, dan hanya sedikit yang ditujukan untuk anak-anak. Walaupun anak-anak seringkali dianggap rentan terhadap bencana alam, anak-anak memiliki peran penting dalam mitigasi bencana dan dapat berperan besar dalam mitigasi, respon, dan pembangunan pasca bencana (UNISDR, 2012: 7). Anak-anak dapat berperan aktif dalam mitigasi bencana, dan rentang umur 9-12 tahun yang cocok untuk belajar (Witherington, 1982: 143) dapat menjadi target sasaran yang tepat untuk edukasi bencana. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang edukatif dan menarik bagi anak-anak.

Komik edukasi adalah salah satu bentuk jenis komik yang kini sedang berkembang dalam popularitas. Salah satu keunikan jenis komik ini adalah selain memiliki konten cerita dan narasi komik pada umumnya, komik edukasi juga memiliki konten edukasi dan informasi terkait subjek pelajaran yang disampaikannya, sehingga cocok digunakan untuk media pembelajaran. Komik edukasi mencakup berbagai macam subjek mulai dari sains, sejarah, cara menghemat uang, hingga cara berpakaian. Jenis komik ini di Korea Selatan juga telah mendapat pengakuan sebagai alat pembelajaran di sekolah (The Korea Times, 2010), dan jenis komik tersebut juga mulai ramai digunakan sebagai media pembelajaran di Amerika (Cary, 2004: 52).

Komik edukasi dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik, sehingga cocok digunakan untuk media pembelajaran. Elemen visual, materi pelajaran, dan penceritaan komik dapat dikemas dalam bentuk yang menarik dan edukatif, sehingga dapat dengan mudah dimengerti oleh anak-anak yang membacanya, serta menghibur. Komik adalah media populer yang digemari anak-anak dan dapat menyampaikan informasi secara jelas menggunakan teks dan gambar.

Melalui media komik, anak-anak dapat menyiapkan diri mereka untuk menghadapi bencana alam, terutama bencana alam gempa bumi. Materi edukasi bencana dikemas dalam bentuk yang menarik dan edukatif, sehingga materi tersebut dapat dengan mudah dimengerti oleh anak-anak yang membacanya. Tujuan dari perancangan komik edukasi ini adalah untuk memperkenalkan edukasi bencana gempa bumi agar pembaca dapat mengerti tentang apa itu gempa bumi, serta apa yang harus dilakukan sebelum, saat, dan sesudah terjadi gempa bumi. Dengan informasi yang didapat, diharapkan para pembaca juga dapat berperan aktif dalam mitigasi dan edukasi gempa bumi di lingkungan rumah dan sekolah mereka.

2. Proses Studi Kreatif

Indonesia adalah negara yang rawan terhadap bahaya bencana alam, sehingga diperlukan edukasi terhadap bencana alam. Masyarakat Indonesia termasuk rentan terhadap bahaya bencana alam gempa bumi, sehingga diperlukan edukasi mengenai bencana alam tersebut. Untuk memperkenalkan murid SD usia 9-12 mengenai bencana alam gempa bumi, diperlukan media yang penuh informasi dan menarik, dalam hal ini komik edukasi. Komik disukai oleh anak-anak, serta dapat memiliki nilai edukasi. Komik memang sudah mulai digunakan sebagai media edukasi mengenai topik bencana alam, namun hanya beberapa yang ditujukan khusus untuk anak-anak. Rentang usia 9-12 tahun cocok untuk diberikan materi edukasi mengenai bencana alam, karena berada di usia yang memiliki kapasitas belajar dan sosial yang mulai berkembang, dan nilai-nilai yang diajarkan pada usia ini akan melekat seiring mereka tumbuh dewasa. Diperlukan rancangan karakter yang menarik dan disukai oleh target pembaca agar buku dapat menarik perhatian target, sehingga karakter dan konten buku disesuaikan dengan hasil wawancara yaitu narasumber murid SD berumur 9-12 tahun. Berdasarkan wawancara dan riset dengan organisasi terkait kebencanaan yaitu Bandung Disaster Study Group, materi buku difokuskan pada cara menyelamatkan diri pada saat terjadi bencana, dengan beberapa topik membangun ketahanan sebelum gempa. Pada akhir buku akan ditampilkan informasi, aktivitas tambahan, serta tautan lebih lanjut mengenai topik bencana alam gempa bumi seperti rumah adat tahan bencana, latihan soal, dan konten lainnya untuk memenuhi keinginan pembaca akan materi lebih lanjut. Selain itu, dengan penggunaan aspek, latar, dan elemen lokal Indonesia di dalam cerita, maka target pembaca akan lebih dapat memahami dan mengaplikasikan pengetahuan yang mereka dapat di lingkungan kehidupan mereka sehari-hari yang serupa.

Untuk memastikan informasi pada buku dapat tersampaikan dan terbaca dengan baik, maka elemen grafis pada halaman komik perlu di-*layout* dengan grid yang cocok untuk buku ilustrasi, yaitu *grid modular* berdasarkan teori Jan Middendorp di *Shaping Text*. Diperlukan adanya bahasa visual dan sistem yang khas untuk menonjolkan keunikan buku serta memastikan informasi yang disampaikan oleh buku tertata dengan baik, disertakan dengan desain karakter yang menarik, dirancang berdasarkan teori komik dan desain karakter untuk komik Scott McCloud di *Membuat Komik* (1997) dan *Membuat Komik* (2007). Komik ini diharapkan dapat membuat para pembaca siap menghadapi gempa bumi, dan dapat berperan aktif dalam mitigasi serta edukasi gempa bumi di lingkungan rumah dan sekolah mereka

3. Hasil Studi dan Pembahasan

Komik edukasi yang diberi judul: “*Aku Bisa! Siap Menghadapi Gempa Bumi*” mengikuti petualangan karakter Arif, Nadya, dan Qipo mempelajari apa itu bencana alam gempa bumi dan cara menghadapinya. Buku ini ditujukan untuk murid SD rentang usia 9-12 tahun, dan melalui buku ini para pembaca dibimbing untuk mengetahui apa saja yang perlu dilakukan sebelum, saat, dan sesudah terjadi gempa bumi agar mereka dapat melindungi diri mereka dari bahaya gempa bumi. Para pembaca diajak untuk turut aktif dalam kegiatan kesiapsiagaan tidak hanya untuk dirinya sendiri, tetapi juga untuk keluarga dan lingkungannya. Informasi edukasi dalam buku disampaikan melalui narasi dan dialog karakter, kolom informasi tambahan yang berjalan paralel dengan cerita, serta bagian tambahan di akhir buku berupa rubrik dan kegiatan latihan soal untuk menguji ilmu yang telah mereka dapat di buku ini.

Segmentasi komik ini adalah murid SD di perkotaan. Target primer dari buku komik ini adalah murid SD umur 9-12 tahun. Rentang umur ini cocok sebagai target utama karena memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, dan nilai-nilai yang ditanamkan pada rentang umur ini cenderung terbawa hingga anak tumbuh dewasa. Selain itu, rentang umur ini juga memiliki kapasitas tidak hanya untuk menolong dirinya sendiri ketika terjadi bencana, namun juga menolong

orang lain, dan mulai memiliki tanggung jawab secara sosial terhadap lingkungannya. Baik anak laki-laki dan perempuan pada setiap rentang umur dapat gemar membaca komik. Buku didistribusikan melalui kerjasama dengan institusi terkait, dan digunakan sebagai materi pembelajaran yang dapat dibagikan kepada para peserta penyuluhan dan pelatihan yang dilaksanakan institusi terkait di sekolahan, serta tersedia dalam bentuk digital yang dapat diunduh pada halaman *web*. Buku dibagikan secara cuma-cuma dalam bentuk cetak dan digital, sehingga buku dapat diakses dan diunduh secara gratis oleh semua orang. Mengingat besarnya biaya cetak buku berwarna, maka buku juga tersedia dalam format *grayscale*/hitam putih yang lebih murah untuk dicetak dan mudah untuk difotokopi, sehingga dapat menjangkau lebih banyak pembaca tanpa mengurangi kualitas ilustrasinya. Dengan strategi-strategi tersebut, maka buku memiliki kelebihan dalam kemudahan akses dan jangkauan terhadap pembaca atas buku-buku serupa yang dijual secara komersil.

Berikut adalah alur cerita komik yang dirancang:

Arif, Nadya, dan Qipo adalah tiga sekawan yang menjadi tokoh utama dari cerita komik ini. Tokoh Profesor adalah kakek Arif dan peneliti yang menciptakan Qipo sebagai robot pembantu manusia di saat terjadi bencana. Dalam kisah ini, terjadi gempa bumi ketika Arif, Nadya, dan Qipo pulang dari sekolah. Mereka kemudian pergi mengunjungi laboratorium Profesor, dimana mereka dapat menggunakan ruang simulasi untuk belajar segala hal mengenai gempa bumi. Pertama-tama, mereka belajar mengenai apa itu gempa bumi dan apa saja yang dapat menyebabkan gempa bumi terjadi. Melalui fitur ruang simulasi, mereka dapat melihat apa yang terjadi di lapisan-lapisan bumi dan pergerakan lempeng. Setelah belajar mengenai apa itu gempa bumi, mereka belajar mengenai apa saja yang perlu dilakukan di saat terjadi gempa bumi, dengan berbagai situasi seperti saat di rumah, dalam gedung (dengan contoh dalam sekolah), di lapangan, dan saat berkendara (dengan contoh dalam angkot). Arif, Nadya, dan Qipo masing-masing mencoba untuk menentukan dan mencari tahu langkah-langkah yang tepat dilakukan ketika terjadi gempa bumi pada setiap situasi tersebut. Mereka kemudian lanjut mempelajari apa yang perlu dilakukan setelah terjadinya gempa bumi, yakni tentang bahaya gempa susulan, tsunami, dan longsor. Materi yang diliput oleh buku ini antara lain: pengertian gempa dan penyebabnya, siaga gempa bumi, skala ukuran gempa, respon umum terhadap gempa, respon ketika di sekolah/dalam gedung, respon ketika di angkot/dalam kendaraan, respon ketika di lapangan/ruangan terbuka, bahaya setelah gempa seperti gempa susulan, tsunami, dan tanah longsor, serta pembangunan ketahanan sederhana terhadap bencana seperti tas darurat dan *checklist* kesiapsiagaan.

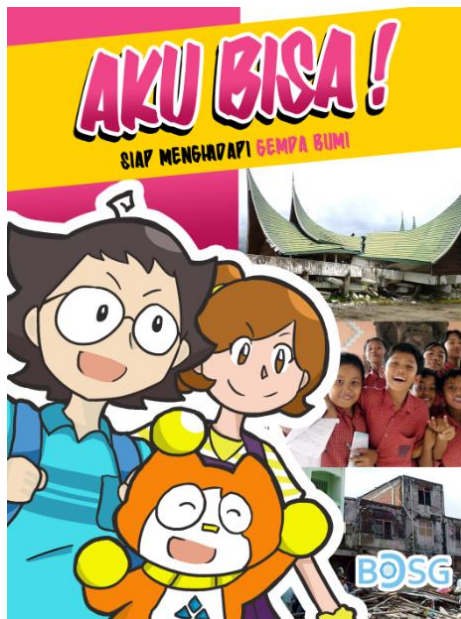
Cerita mengambil latar dan elemen-elemen lokal di Indonesia, sehingga target pembaca dapat lebih memahami konten dan dapat mengaplikasikan pengetahuan yang mereka dapat di kehidupan sehari-hari mereka yang serupa. Diharapkan para pembaca dapat memiliki pengetahuan yang memadai untuk melindungi diri mereka dari bahaya di saat terjadi bencana alam gempa bumi, sadar akan perlunya kesiapsiagaan sebelum terjadinya bencana, dan melakukan langkah-langkah pencegahan dalam kapasitas mereka masing-masing untuk siap menghadapi bencana alam gempa bumi. Para pembaca didorong untuk tidak hanya membangun kapasitas ketahanan mereka sendiri terhadap bencana, tetapi juga ikut serta dalam pembangunan ketahanan keluarga dan lingkungan sekitar mereka terhadap bencana alam gempa bumi.

Berikut visual dari komik edukasi yang dirancang berdasarkan teori komik dan desain karakter dari Scott McCloud, dan teori *grid/layout* Jan Middendorp:

a. Visual

Konsep visual dari komik ini meliputi konsep ilustrasi dan konsep warna. Konsep ilustrasi yang digunakan dalam komik ini adalah ilustrasi menggunakan gaya gambar kartun yang digemari oleh anak-anak, mengambil referensi ke komik Doraemon karya Fujiko F. Fujio. Dengan menggunakan gaya gambar yang digemari oleh anak-anak, maka para pembaca akan dapat lebih menggemari buku ini. Gaya kartun yang sederhana juga cocok untuk digunakan dalam komik, karena tidak berat secara visual, sehingga materi edukasi yang disampaikan melalui tulisan dapat terbaca dengan baik ketika ditampilkan dengan gambar.

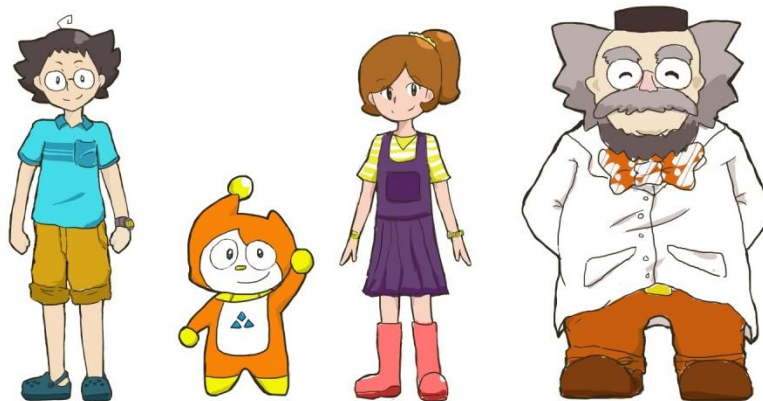
Karena komik ini diperuntukkan untuk anak-anak, maka konsep untuk warna yang dominan digunakan pada buku ini adalah utamanya menggunakan warna-warna alami dan cerah seperti kuning, oranye, hijau, dan biru. Warna hitam hanya digunakan pada garis tinta karakter dan benda, dan tidak digunakan untuk *shading* pencahayaan atau blok warna. *Shading* warna yang digunakan adalah *shading* sederhana dengan dua macam terang warna pada karakter dan latar belakang. Warna sederhana digunakan untuk menonjolkan unsur ilustrasi dan teks.



Gambar 1 Cover “Aku Bisa! Siap Menghadapi Gempa Bumi”

b. Karakter

Melihat minat anak-anak terhadap cerita yang memiliki karakter utama anak-anak sebaya, maka karakter utama dalam komik ini adalah anak-anak dengan umur yang sesuai dengan target utama, yaitu 9-12 tahun. Karakter robot ditambahkan untuk membuat cerita lebih menarik dengan menggunakan karakter antropomorfis, namun dapat digemari oleh anak-anak dan dapat disukai oleh laki-laki maupun perempuan. Sosok guru dan karakter yang bijak pada cerita ini adalah seorang ilmuwan yang menciptakan karakter robot dan memfasilitasi tokoh anak-anak dalam keinginan mereka untuk belajar.

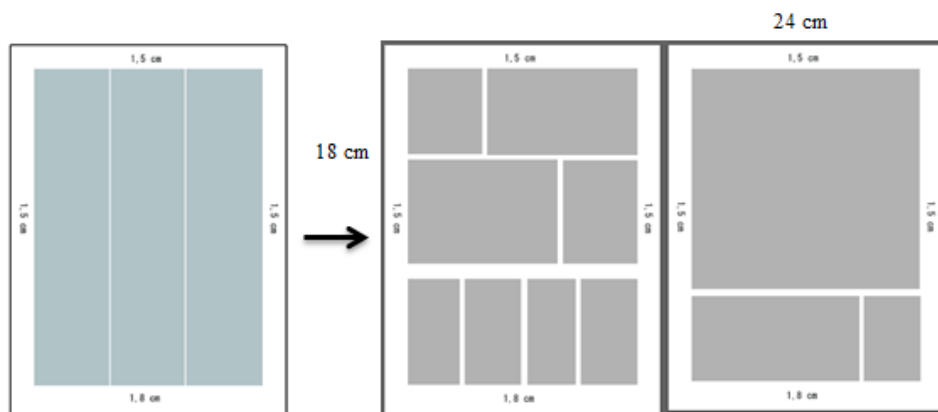


Gambar 2 Karakter komik, dari kiri ke kanan: Arif, Qipo, Nadya, dan Profesor

Arif adalah anak laki-laki berumur 10 tahun yang senang belajar dan membaca. Warna dominan pada karakter Arif adalah biru untuk kesan yang tenang dan cerdas. Qipo adalah robot penolong di saat bencana yang dibuat oleh kakek Arif. Warna dominan pada karakter Qipo adalah oranye, dikarenakan oranye adalah warna yang paling mudah untuk terlihat, dan juga warna yang digunakan pada seragam tim penyelamat. Nadya adalah anak perempuan berumur 10 tahun. Ia adalah tetangga, teman sekelas, dan teman Arif sejak kecil. Warna dominan pada karakter Nadya adalah kuning-ungu untuk kesan yang aktif dan riang. Profesor adalah kakek Arif dan seorang ilmuwan serba bisa di berbagai bidang. Warna dominan pada karakter Profesor adalah warna coklat, sehingga memberikan kontras antara Profesor dengan karakter lainnya yang berwarna terang.

c. Format buku

Buku komik yang dirancang berukuran 24 x 18 cm, dengan jumlah 30 halaman termasuk konten tambahan. *Margin* buku berukuran 1,5 cm untuk *margin* atas, kiri, dan kanan, sementara *margin* bawah buku berukuran 1,8 cm. Ukuran komik berpatok pada ukuran komik-komik edukasi yang telah terbit, dimana dua format yang sering digunakan adalah format ukuran 22 x 15 cm dan format ukuran 24 x 18 cm. Penggunaan format ukuran tersebut dapat ditemukan di sebagian besar komik edukasi yang terbit di Indonesia, dan digunakan oleh penerbit-penerbit seperti Elex Media Komputindo dan BIP, dan kesamaan ukuran komik yang dirancang dengan ukuran yang sudah ada akan membuat komik lebih mudah dikenali sebagai komik edukasi. Buku tersedia dalam dua format, yaitu buku cetak dan buku digital. Buku dicetak dengan kertas HVS dan softcover. Halaman buku menggunakan *grid* modular yang cocok digunakan untuk buku ilustrasi, dengan pembagian ke tiga kolom. Panel komik dan layout halaman dikembangkan dari penggunaan *grid* tiga kolom tersebut.



Gambar 3 Penggunaan *grid* pada halaman buku

d. Halaman buku

Halaman pada buku di-*layout* menggunakan *grid* tiga kolom, namun dibagi menjadi dua jenis, yaitu halaman cerita dan halaman tambahan. Halaman berisi komik cerita memiliki latar warna putih, sementara halaman tambahan yang termasuk diantaranya Daftar Isi dan Pengenalan Karakter berwarna latar merah agar tercipta kontras antara halaman isi cerita dan halaman tambahan.



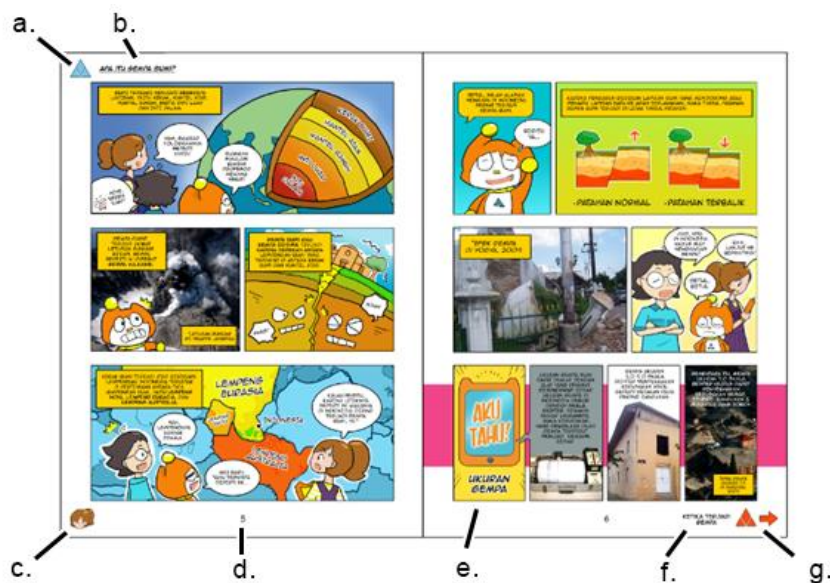
Gambar 4 Halaman buku

DAFTAR ISI	
▲ AWAS GEMPA! 1	
▲ APA ITU GEMPA BUMI? 5	
▲ KETIKA TERJADI GEMPA 7	
<ul style="list-style-type: none"> • SAAT DI RUMAH/DALAM RUANGBAN 7 • SAAT DI SEKOLAH/DALAM GEDUNG 9 • SAAT DI JALANAN/DALAM KENDARAAN 11 • SAAT DI LAPANGAN/RUANG TERBUKA 13 	
▲ CETLAH GEMPA 15	
<ul style="list-style-type: none"> • BAHAYU TERKAMU 16 • BAHAYU TANAH LONGSOR 17 	
LAIN-LAIN	
SAUKAH KANU? ... 21	LATHAN BOM! ... 25
BERLINDUNG KE TEMPAT AMAN! ... 22	SIAP MENGHADAPI GEMPA ... 27
KENALI BAHAYA SAAT BERAMU! ... 23	NO-MO-NO-MOON PENTING ... 29

Gambar 5 Halaman Daftar Isi

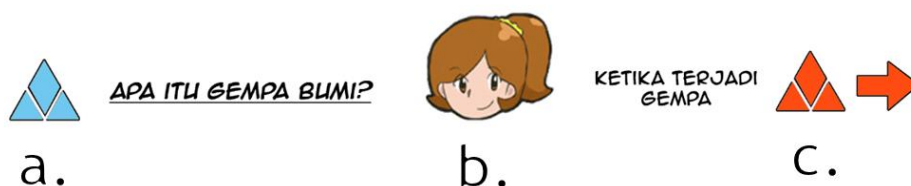
e. Grafis navigasi

Pada halaman buku digunakan beberapa elemen yang juga berfungsi sebagai grafis navigasi, yaitu ikon karakter sebagai unsur dekoratif pada halaman, ikon penanda bab sebagai tanda visual untuk menandakan bab halaman cerita melalui warna serta menandakan akan adanya pergantian bab, dan judul bab dan sub bab yang menandakan bab halaman cerita.



Gambar 6 Spread halaman buku

- a. Ikon penanda bab. b. Judul bab. c. Ikon karakter. d. Nomor halaman. e. Kolom “Aku Tahu!”.
 b. f. Judul bab berikutnya. g. Ikon penanda bab berikutnya.



Gambar 7 Elemen grafis navigasi, dari kiri ke kanan:

- a. Ikon penanda bab. b. Ikon karakter. c. Ikon penanda pergantian bab

Warna pada ikon menandakan isi bab cerita, serta isi bab berikutnya pada cerita untuk ikon penanda pergantian bab, mengacu pada warna bab yang terdapat pada halaman daftar isi. Informasi mengenai bab diperkuat dengan adanya judul bab disebelah ikon tersebut.

f. Kolom “Aku Tahu!”

Informasi tambahan yang berkaitan dengan topik dalam cerita ditampilkan melalui kolom khusus “Aku Tahu!” dengan sistem panel tersendiri dan latar berwarna untuk memberikan *emphasis* pada kolom tersebut, namun masih mengikuti pembagian *grid* panel halaman, sehingga masih termasuk bagian dari halaman cerita dan tidak mengganggu alur cerita.



Gambar 8 Kolom “Aku Tahu!”

g. Tipografi

Komik ini menggunakan tiga jenis *font*, yaitu Anime Ace 2.0 BB untuk dialog komik, Barata Display Beta untuk judul dan teks khusus, serta Book Antiqua untuk informasi khusus. Penggunaan tipografi dalam buku ini didasarkan pada kemudahan keterbacaan huruf untuk anak-anak, kemudahan keterbacaan informasi, dan hirarki informasi yang tampil dalam halaman buku.

ANIME ACE 2.0 BB

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

BARATA DISPLAY BETA

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Book Antiqua

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

h. Halaman grayscale

Mengingat besarnya biaya cetak buku berwarna, maka buku juga tersedia dalam dua format warna, yaitu berwarna dan *grayscale*. Format *grayscale* lebih murah untuk dicetak dan mudah untuk difotokopi, sehingga dapat menjangkau lebih banyak pembaca tanpa mengurangi kualitas ilustrasinya.



Gambar 9 Halaman *grayscale*

4. Penutup / Kesimpulan

Dalam perancangan komik edukasi bencana gempa bumi untuk murid SD umur 9-12 tahun di Indonesia, diperlukan aplikasi teori mengenai komik, desain karakter untuk komik, *layout*, psikologi anak umur 9-12 tahun, serta materi terkait edukasi bencana gempa bumi agar materi dalam komik dapat disajikan secara menarik dan informasi dalam komik dapat tersampaikan secara baik kepada target pembaca. Murid SD umur 9-12 tahun di Indonesia menyukai komik dengan karakter umur sebaya, gaya ilustrasi kartun, dan berwarna. Secara konten, materi yang diliput oleh buku perlu difokuskan pada kegiatan mitigasi dan respon terhadap bencana yang sesuai dengan kapasitas target pembaca. Adanya konten lokal pada cerita di komik juga dapat membantu target pembaca di Indonesia dalam mengaplikasikan pelajaran yang mereka dapat di lingkungan mereka. Selain itu, komik edukasi yang dirancang juga perlu memiliki kelebihan dibandingkan dengan buku-buku serupa yang beredar baik secara komersil maupun dibagikan secara gratis. Dengan distribusi buku secara gratis melalui institusi terkait, adanya format buku cetak dan digital, ketersediaan format warna & *grayscale*, dan adanya konten tambahan pada buku yang tidak terdapat di buku lain, maka komik yang dirancang dapat memiliki jangkauan yang luas, dapat dengan lebih mudah diakses oleh target pembaca, dan memiliki kelebihan yang menarik dibandingkan dengan buku-buku serupa.

Komik edukasi yang dirancang ini masih memiliki banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat berterima kasih kepada setiap pihak yang telah memberikan saran, kritik, dan masukan yang membangun terhadap perancangan komik edukasi ini. Diharapkan dengan komik edukasi yang dirancang ini, murid SD usia 9-12 tahun di Indonesia dapat mengerti tentang apa itu gempa bumi, apa yang harus dilakukan sebelum, saat, dan sesudah terjadi gempa bumi, dan dapat berperan aktif dalam mitigasi dan edukasi gempa bumi di lingkungan rumah dan sekolah mereka.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses perancangan dalam MK Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Dr. Alvanov Zpalanzani, ST., MM.

Daftar Pustaka

- ADRRN. 2009. *Terminologi Pengurangan Resiko Bencana*. Asian Disaster Reduction and Response Network.
- Cary, Stephen. 2004. *Going Graphic: Comics at Work in the Multilingual Classroom*. Heinemann.
- McCloud, Scott. 1997. *Memahami Komik*. Jakarta: KPG.
- McCloud, Scott. 2007. *Membuat Komik*. Jakarta: KPG.
- Middendorp, Jan. 2012. *Shaping Text*. Amsterdam: BIS Publishers.
- UNISDR. 2012. *Children's Action for Disaster Risk Reduction*.
- Widyawati, Siska. 2010. *Pedoman Kesiapsiagaan Menghadapi Gempa Bumi – Buku Saku*. Bandung: Paramartha.
- Witherington, H. Carl. 1982. *Psikologi Pendidikan*. Bandung, Jemmars.
- The Korea Times, http://www.koreatimes.co.kr/www/news/art/2010/03/135_62659.html.